Pelezinho

EDITORA ABRIL

ANO I – N.º 1 – Cr$ 6,00

MAURICIO

Mi... Catarém, Boa Vista, Altamira, Macapá, Porto Velho, Rio Branco (via aérea): Cr$ 8,00 - COD. 0075 -

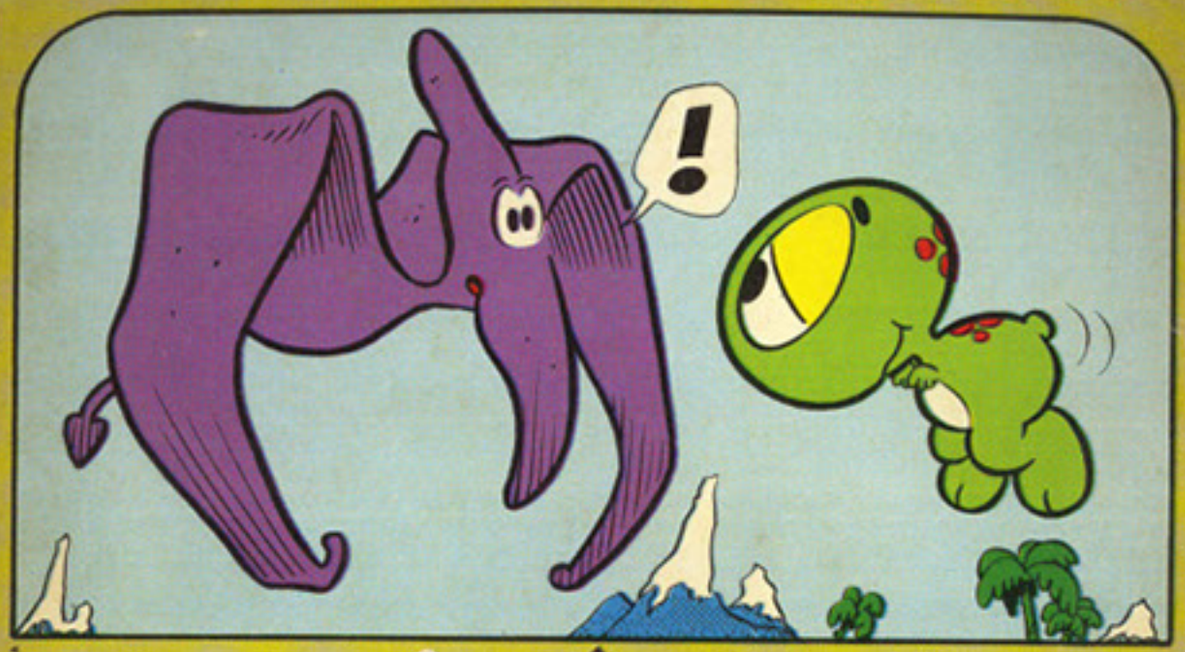
6 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

e mais:

JOGOS E BRINCADEIRAS

BATE-BOLA COM PELÉ

O Horácio voando???



E é você quem vai contar esta história direito. Brincadeiras Horácio traz uma historinha em quadrinhos com um montão de brincadeiras.

© 1977 MAURICIO DE SOUSA PRODUÇÕES LTDA

EDITORA ABRIL

BRINCADEIRAS

MAURICIO

HORÁCIO

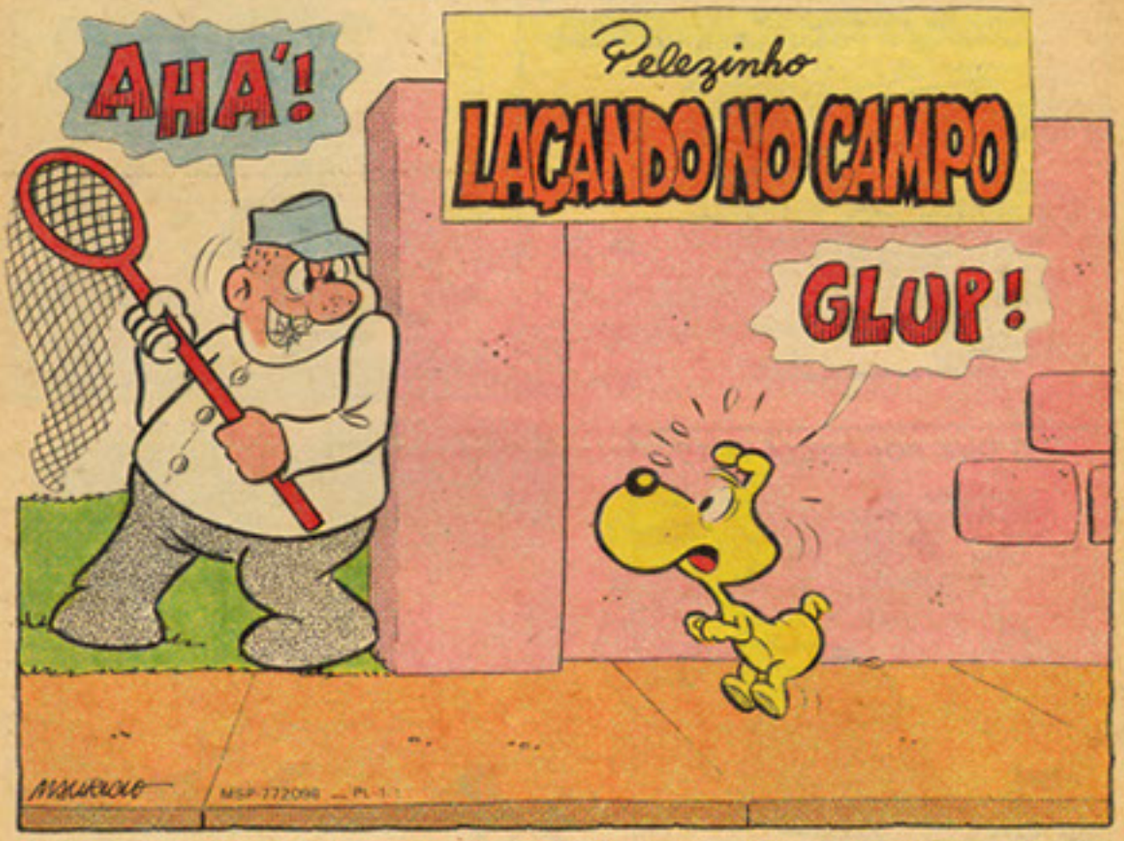
Já nas bancas.

Scan by Carneli

ROGÉRIO

Pelezinho

LAÇANDO NO CAMPO



NÃO SE PREOCUPEM! VOU EMBORA, LOGO QUE PEGAR ESSE CACHORRO!

TUM

O QUE FOI DESTA VEZ?

NINGUÉM VAI TIRAR O NOSSO BEQUE CENTRAL, BEM NO MEIO DO JOGO!

O QUÊ? VOCÊ VAI ME DIZER QUE ESSE CACHORRO É O SEU BEQUE CENTRAL?

AH, AH, AH! CACHORROS NEM CHUTAM BOLAS! AH, AH, AH, AH!

NÃO? MOSTRA PRA ELE, REX...

AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH...

POIM

NÃO, REX! NÃO É ASSIM QUE SE CHUTA! É MAIS DE LADO!

AGORA EU PEGO ESSE CACHORRO DE QUALQUER JEITO!

Scan by Carnell

AAAI! UI! UI! UUII...

VAMOS CONTINUAR O JOGO, PESSOAL!

DEPOIS...

LANÇA A BOLA PRA MIM!

OPS!

MMMMM...

DEIXA A BOLA COMIGO!

EH, EH, EH, EH, EH!

CAI NELE, REX!

ISSO MESMO, REX!

CAI AQUI!

CAIM! CAIM!

AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH, AH!
OH.OH! NÃO, SENHOR!
OPS!
CAIM! CAIM!
ALGUÉM PEGUE O REX!
DEIXA QUE EU PEGO! TÁ NO PAPO!
DÁ O SEU PIQUE, PELÉ!
AH, AH, AH! AQUELE GAROTO NUNCA VAI PASSAR NA MINHA FRENTE!
NÃO É À TOA QUE EU SOU O MAIS VELOZ DOS LAÇADORES DE CACHORROS!
CALMA, REX! JÁ TÔ INDO!
!
AH, GAROTO! AGORA VOCÊ ME PAGA!
VOCÊ NÃO TEM SUA TURMA PARA TE AJUDAR!
TUM

OPS!
UF!
HÃ? QUE...?
TUM
VAMOS CONTINUAR O JOGO, TURMA!
BOM PIQUE, PELÉ!
DEPOIS...
VAI, REX! É TUA!
TUM
Ô, SEU PÉ-TORTO! VOCÊ SABE QUE O REX É CAFÉ-COM-LEITE! NÃO É PRA CHUTAR TÃO FORTE! TENTE FAZER ISSO COMIGO!
SE VOCÊ VIER, EU FAÇO TAMBÉM!
ORA, SEU CANA BRABA DE UMA FIGA, PENSA QUE EU TENHO MEDO DE VOCÊ?
E NEM EU DE VOCÊ!

Scan by Carneli

UUUÓÓÓÓÓÓÓÓ! SAIAM DA FRENTE!

?

?

NOSSA! MAS ELE ESTÁ COM UMA FRATURA NO LADO DO PNEUMATÓFAGO!

É UMA LUXAÇÃO NO LADO ESQUERDO DA ORELHA DIREITA!

PRECISAMOS LEVÁ-LO IMEDIATAMENTE PARA O HOSPITAL!

ANTES, VOU ENFAIXÁ-LO!

AGORA É SÓ COLOCAR NA PADIOLA E IR EMBORA!

NÃO SE PREOCUPEM! ELE ESTÁ EM BOAS MÃOS! EH, EH, EH, EH, EH!

OI, TURMA! QUEREM UNS QUIBES?

HÁ? QUEREMOS, SIM!

TOMARA QUE ESTEJAM COMO DA ÚLTIMA VEZ!

PREPARAR... FOGO!

?

AI! UI! AU! UI! UI! UI!

RATÁTÁTÁTÁ

SAMIRA, SEUS QUIBES ESTAVAM NO PONTO!

PODEMOS CONTINUAR, TURMA!

DEPOIS...

LÁ ESTÃO ELES, SEU GUARDA!

HÃ?

ACHO QUE NÃO CANSOU DE LEVAR BOLADA!

VIU? ELE ESTÁ ME AMEAÇANDO! NÃO ESTÁ ME DEIXANDO CUMPRIR COM O MEU SERVIÇO!

NÃO É SEGURO DEIXAR ESSE CACHORRO SOLTO POR AÍ!

SABE, PELÉ... NÃO É JUSTO VOCÊ IMPEDIR O TRABALHO DELE...

MAS ELE QUER LEVAR O NOSSO BEQUE CENTRAL!

POR QUE VOCÊ NÃO DEIXA LEVAR O REX? AÍ VOCÊ TIRA A LICENÇA E PEGA O REX DE VOLTA!

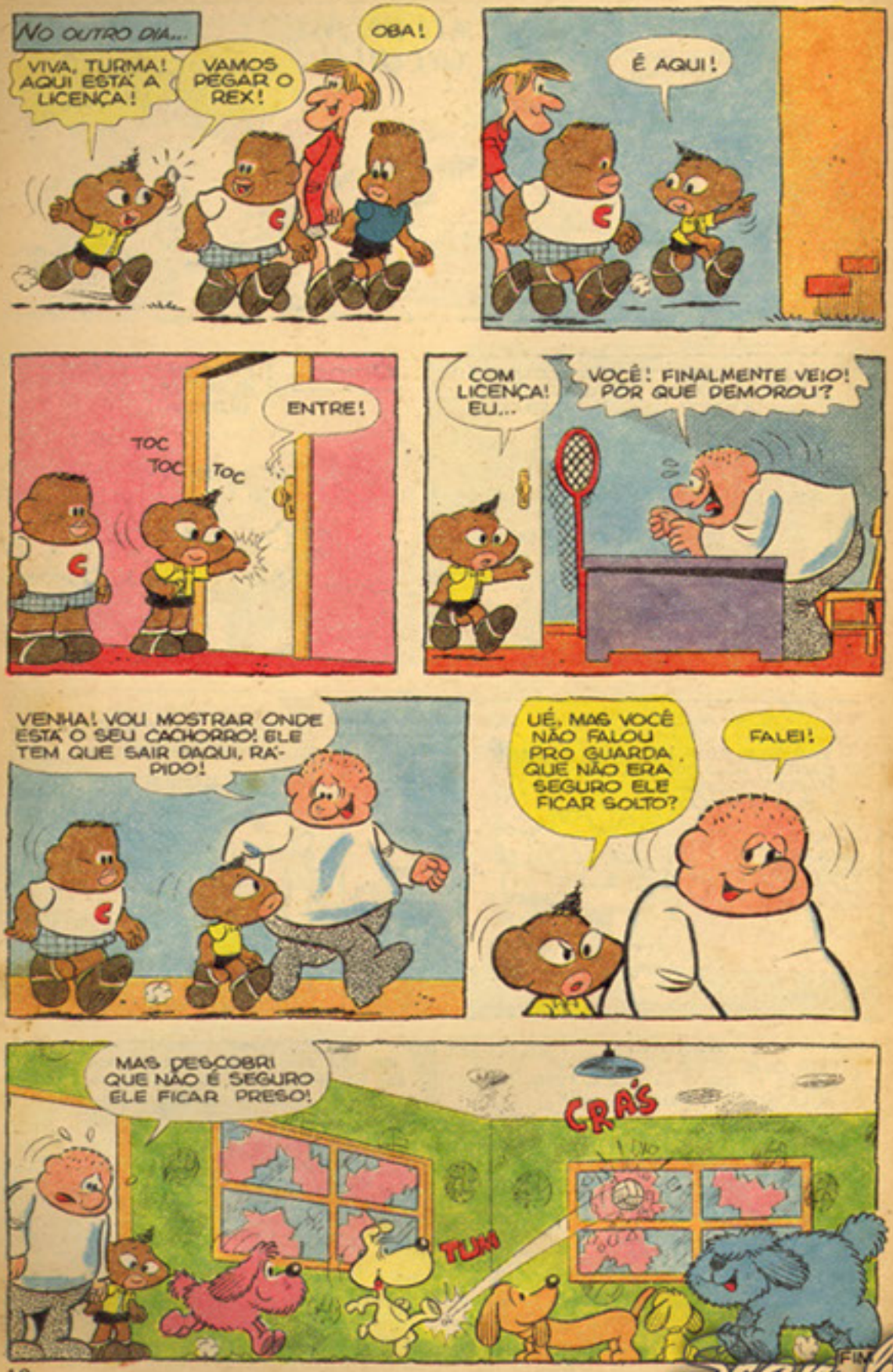
ACHA QUE É MELHOR, FRANGÃO?

É MELHOR, PELÉ!

EH, EH, EH, EH, EH, EH...

TÁ LEGAL! LOGO MAIS NOS VEREMOS, REX!

Scan by Carnell



Scan by Carnelli

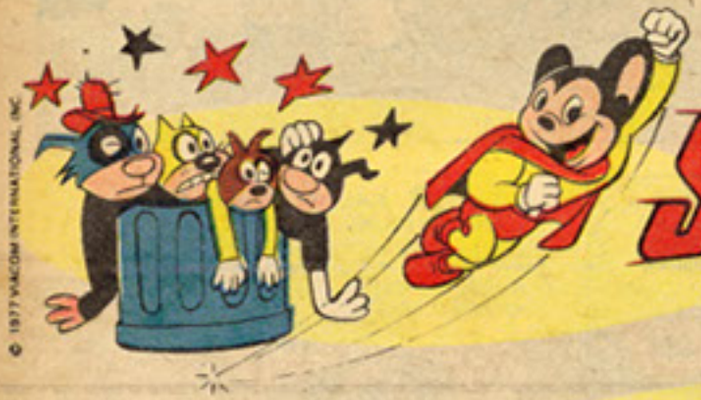
Leia neste mês:

© 1977 LARRY HARMON PICTURES CORPORATION

O GORDO e o MAGRO

© 1977 WALTER LANTZ PRODUCTIONS, INC.

O PICA-PAU



© 1977 VIACOM INTERNATIONAL INC.

SUPER MOUSE

© 1977 WARNER BROS. INC.

Frajola e Piupiu

© 1977 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.

Zé Colmeia

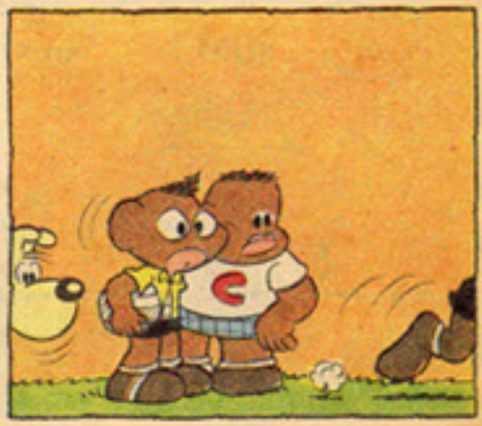
Sem dúvida os quadrinhos mais engraçados da banca.

EDITORA ABRIL

Pelezinho

BRIGUINHAS

MAURICIO



Scan by Carneil

ORA, TURMINHA! QUE BRIGA BOBA É ESSA?

BRIGA BOBA?

BOBO É ESSE SEU ARZINHO SEXY QUE VOCÊ FAZ PROS MENINOS!

ORA, SUA AMIGA FALSA!

SEU FALSO!

TUM

PUXA-SACO!

AI!

AI!

GRRR!

BOBÃO!

EI, TURMA! ESTÁ NA HORA DO JOGO!

?

NO JOGO...

VAMOS LOGO, SEU FOMINHA! PASSE A BOLA!

QUER A BOLA, NÉ?

UF!

TUM

POIS TOME!

EU PASSEI, NÃO É?

IH, IH, IH, IH, IH, IH, IH!

TUM

VAI, FOMINHA! PASSE A BOLA LOGO!

TORCIDA

POIS FOMINHA É MUITO MELHOR QUE SER PUXA-SACO!

EU NÃO JOGO COM ESSE CACHORRO!

LÁ VAI MAIS UM TIRO!

TUM

DE NOVO?

MAS DALI A POUCO...

PELÉ! PELÉ! POSSO TE ENTREVISTAR?

CLARO!

FOI UMA BELÍSSIMA VITÓRIA, PELÉ!

OBRIGADO!

A QUE VOCÊ DEVE TANTAS VITÓRIAS ASSIM?

AO ESPÍRITO DE *UNIÃO* QUE EXISTE NA NOSSA EQUIPE!

FIM

Scan by Carnell

ATENÇÃO!

Não deixe para amanhã!

Remeta-nos HOJE MESMO o cupom preenchido e receba, SEM NENHUM COMPROMISSO, o folheto ilustrado com informações completas sobre todos os cursos.

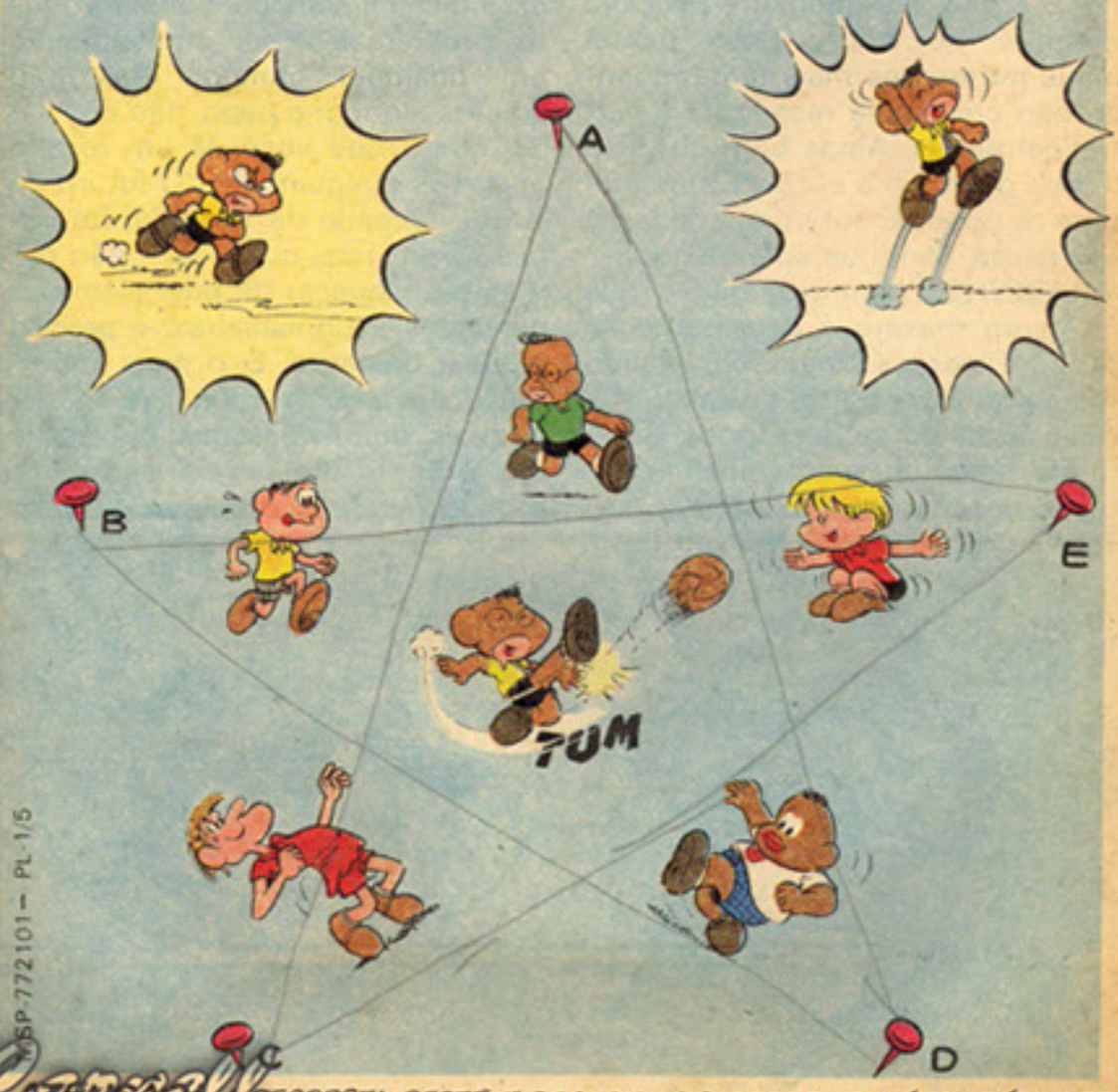
INSTITUTO UNIVERSAL BRASILEIRO
Rua Capitão Francisco Teixeira Nogueira, 202
CEP 01000 - Caixa Postal 5058 - São Paulo - Capital

Scan by Carnelli

A PARADINHA

MARCAÇÃO CERRADA

PELEZINHO ESTÁ EM APUROS. O TIME ADVERSÁRIO COLOCOU CINCO JOGADORES MARCANDO NOSSO AMIGUINHO. COMO ISOLAR O PELEZINHO DE SEUS MARCADORES, COM APENAS CINCO UNHAS RETAS?



MSP-772101 – PL-1/5

ATENÇÃO! A RESPOSTA DESTE E DOS DEMAIS JOGOS ESTÁ NA PÁGINA 32.

Scan by Carnaldi

BATE-BOLA COM Pelé

PELÉ: Olha, Pelezinho, você, como garoto, tem muita responsabilidade pelo futuro do Brasil.

PELEZINHO: Eu sei disso, Pelé. Mas, por enquanto, o meu negócio é bola. Sou muito pequeno ainda pra esquentar a cuca com esses problemas de gente grande, você não acha?

PELÉ: Olha, eu também pensava assim e, por causa disso, passei maus momentos mais tarde, quando não conseguia responder a certas perguntas. Ainda bem que tive tempo de voltar à escola e aprender tudo de novo. E, até hoje, a cada dia que passa, continuo aprendendo.

PELEZINHO: Acontece que o que eu gosto mesmo é de bater bola, sabe? E, por isso, não sobra muito tempo pra fazer outras coisas.

PELÉ: Quando se quer, pode-se arrumar tempo pra tudo: trabalhar, estudar, brincar, repousar, comer, etc. Tem hora pra tudo. No seu caso, garoto, primeiro é estudar, depois, auxiliar seus pais nas tarefas diárias e daí, então, jogar bola. Pode dizer isso para os seus amiguinhos também.

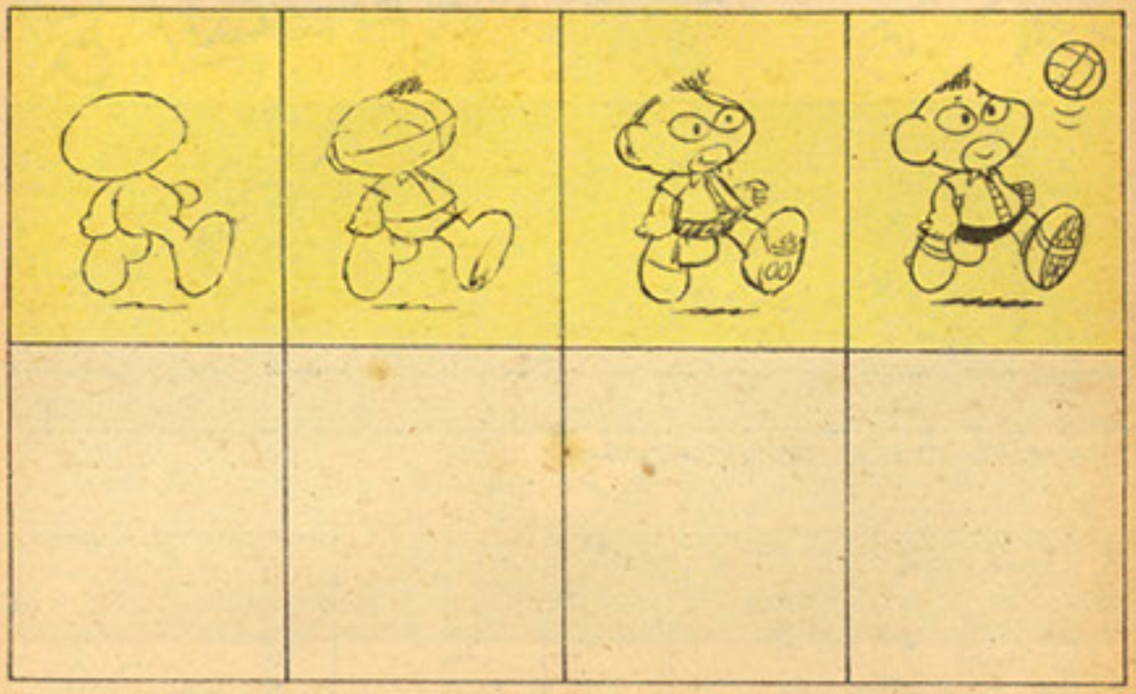
PELEZINHO: Quer dizer então que, pra ser um jogador famoso como você, eu tenho que fazer tudo isso?

PELÉ: Isso mesmo! Se você usar essa técnica, vai poder driblar todos os problemas e ser um campeão em qualquer campo. Mas não adianta alongar o papo, não é?

Só quero que você dê um recado aos seus amiguinhos: "O futuro do Brasil depende de cada um de vocês. É por isso que vocês não devem se esquecer de que, além das diversões e brincadeiras, é preciso estudar bastante. E, o mais importante de tudo, respeitar e querer bem as outras pessoas. Só assim chegaremos algum dia a ter um mundo feliz, cheio de paz e amor."

Scan by Carnell

DESENHE O Pelezinho



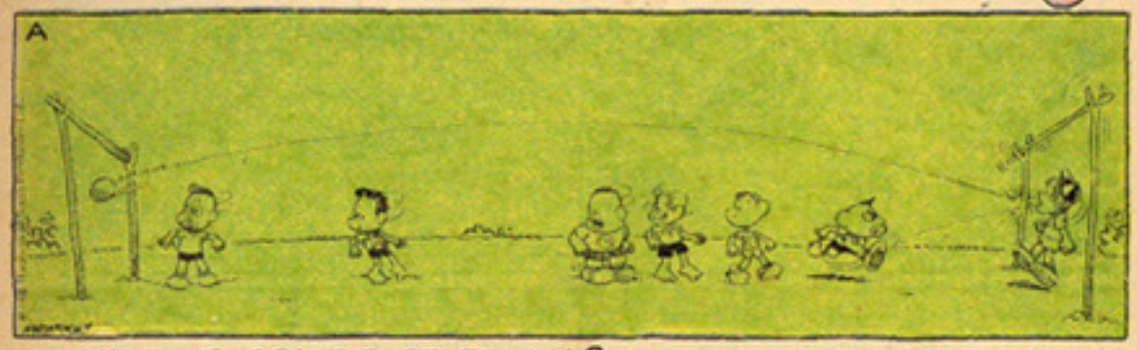
TABELINHA

DESCUBRA O QUE O PELEZINHO ESTÁ DIZENDO, SUBSTITUINDO OS CÓDIGOS PELAS LETRAS CORRESPONDENTES.

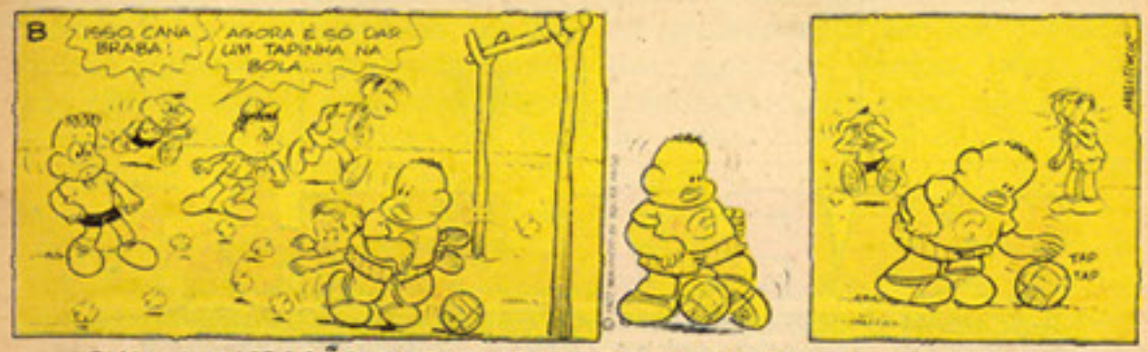
N =	V =	H =	F =
U = 1	I =	O =	R =
C =	M =	Q =	! = !
A =	T =	E =	

NUNCA VI UM TIMINHO COM UMA TORCIDA TÃO FRACA

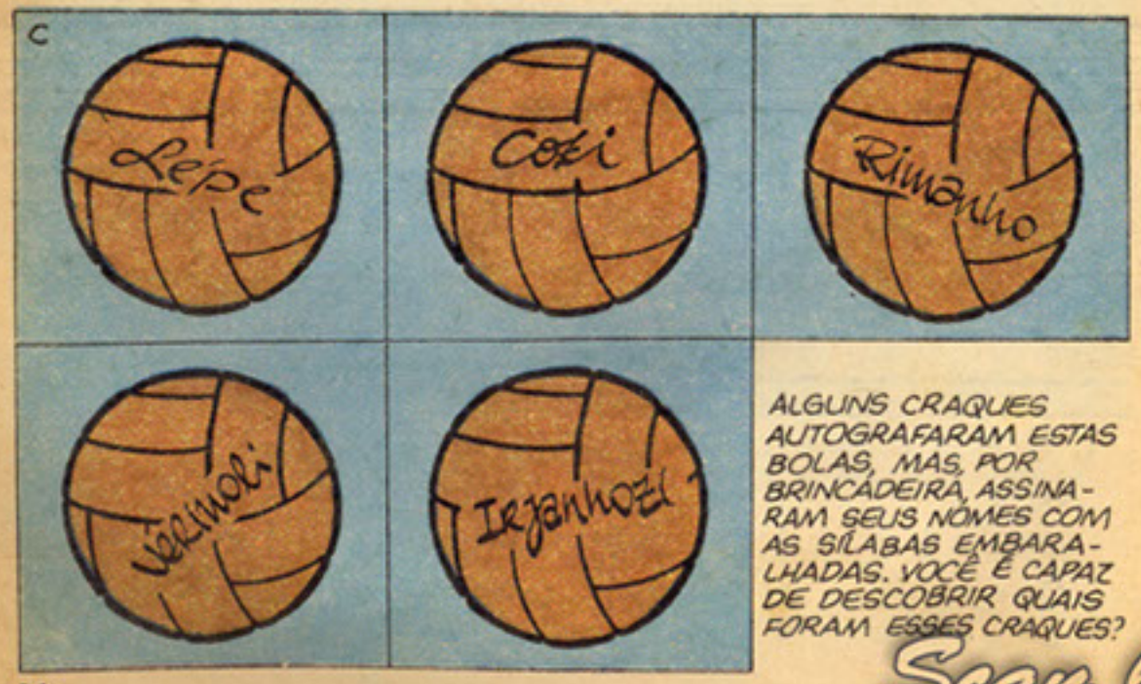
PRRIIIII!



VALEU O GOL DO PELEZINHO?



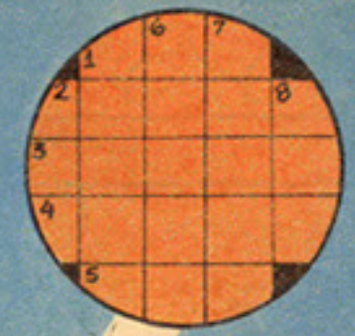
QUAL A INFRAÇÃO QUE O JOGADOR CANA BRABA COMETEU?



ALGUNS CRAQUES AUTOGRAFARAM ESTAS BOLAS, MAS, POR BRINCADEIRA, ASSINARAM SEUS NOMES COM AS SÍLABAS EMBARALHADAS. VOCÊ É CAPAZ DE DESCOBRIR QUAIS FORAM ESSES CRAQUES?

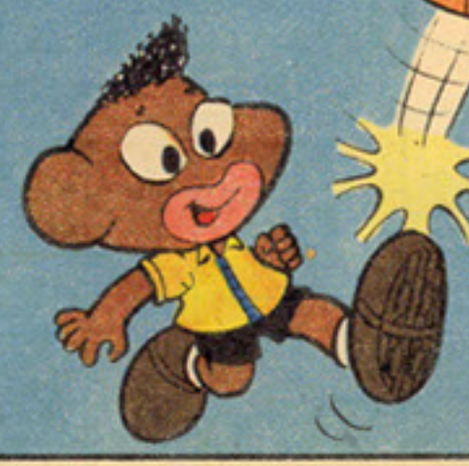
Scan by Carnell

DRIBLE DE PALAVRAS



HORIZONTAIS

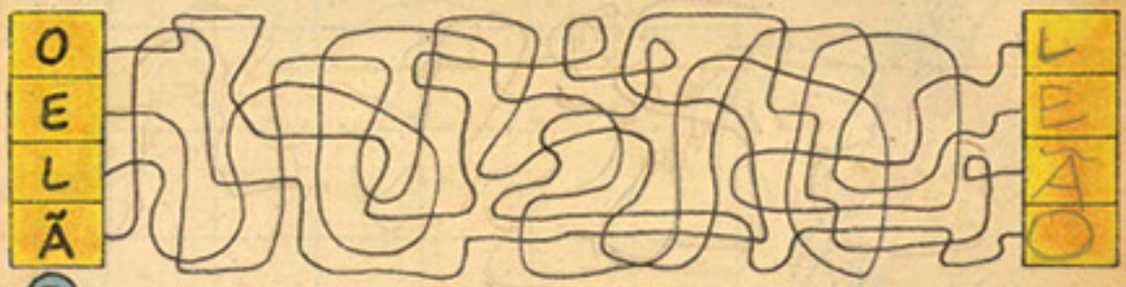
1 CACHORRO DO PELEZINHO
2 O PELEZINHO JOGA (PL)
3 GRUDA, COLA
4 IRRIGAM
5 TRINTA DIAS



VERTICAIS

1 GIREM
2 BOTEQUIM
6 PREFERE, ESCOLHE
7 QUE TEM O MESMO NOME
8 ANTÔNIMO DE COM

A



B

TRANSFIRA AS LETRAS PARA OS QUADRINHOS AO LADO, SEGUINDO AS LINHAS, E APARECERÁ O NOME DE UM GOLEIRO FAMOSO.

S	N	A	I	H	T	N	I	R	O	C
A	F	L	A	M	E	N	G	O	O	R
R	O	S	T	F	C	B	A	N	G	U
I	C	A	L	D	E	N	S	E	O	Z
E	S	N	E	N	I	M	U	L	F	E
M	A	T	T	T	B	A	H	I	A	I
L	V	O	I	S	A	I	O	G	T	R
A	X	S	C	E	U	B	X	Z	O	O
P	S	Ã	O	P	A	U	L	O	B	X

C

DESCUBRA NESTE DIAGRAMA O NOME DE 15 CLUBES BRASILEIROS DE FUTEBOL. ELES PODEM ESTAR NA HORIZONTAL, NA VERTICAL, DA ESQUERDA PARA A DIREITA, DE BAIXO PRA CIMA, DA DIREITA PARA A ESQUERDA E ATÉ MESMO DE CIMA PARA BAIXO.

O JOGÃO

GOOOOOOOOOL!

	F	E	D	C	B	A	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
7							7
8							8
9							9
10							10

PLACAR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Jogam duas pessoas, cada uma usando um dos lados do jogo, colocando uma separação no meio (revista, cartão, etc), para que uma não veja o jogo da outra, assim:

1. - Cada jogador marca dentro do seu gol **vinte bolas** (fazendo um círculo nos quadradinhos que escolher).

Scan by Carnelli

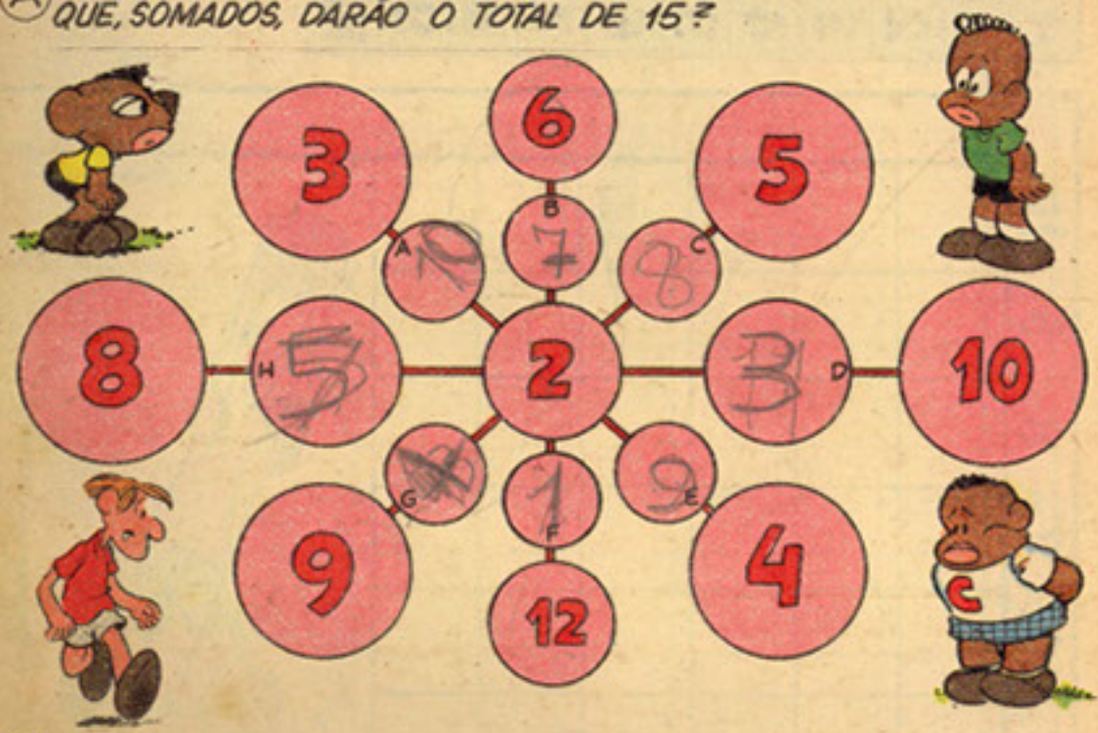
	A	B	C	D	E	F	
1							1
2							2
3							3
4							4
5							5
6							6
7							7
8							8
9							9
10							10

2 - Marcadas as bolas, o jogo será iniciado. Um adversário de cada vez vai tentar acertar onde estão localizadas as bolas do outro. Um diz: — Chuta! e o outro dá o resultado da jogada: — Gol! ou defesa! Por exemplo: um jogador diz B-7! Se nessa casa tiver uma bola, é GOL! Se estiver em branco, é DEFESA!

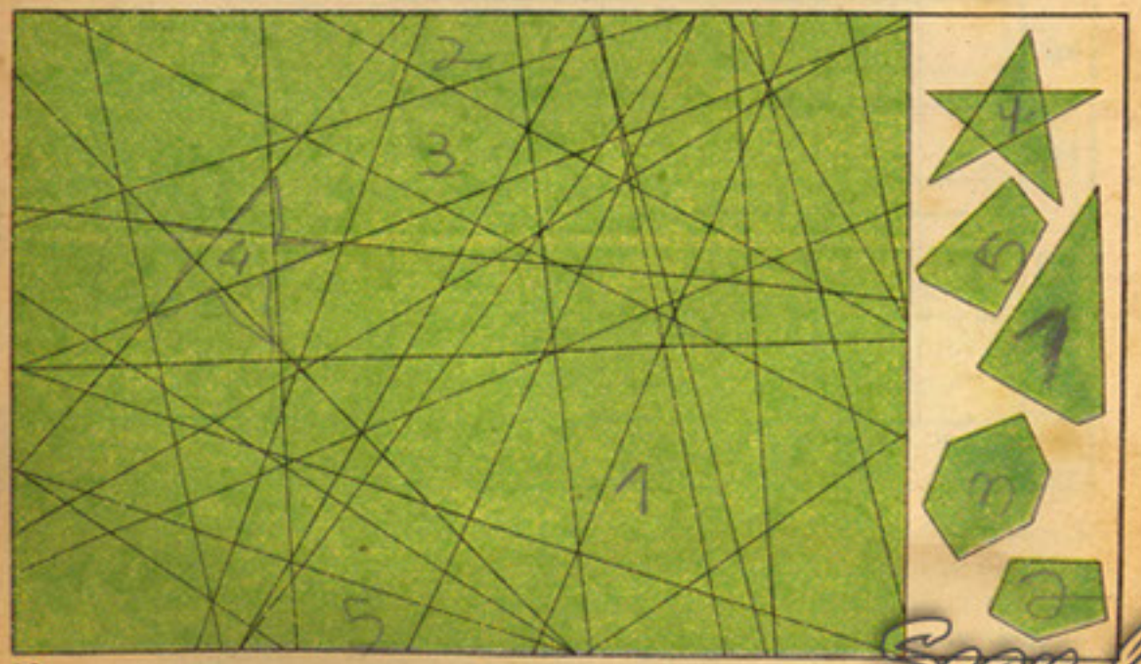
3 - Cada gol é marcado na tabelinha da direita. Quem fizer 10 gols primeiro é o vencedor.

OLHO VIVO!

Ⓐ PARTINDO DO CENTRO, QUAIS OS NÚMEROS QUE ESTÃO FALTANDO E QUE, SOMADOS, DARÃO O TOTAL DE 15?



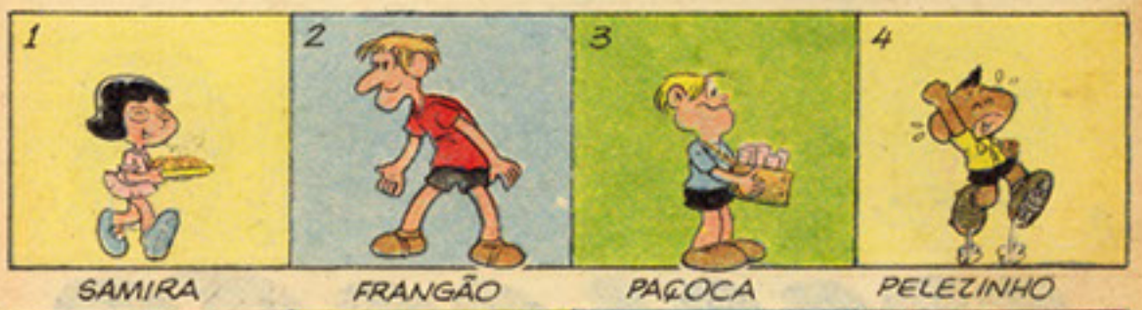
Ⓑ LOCALIZE AS FIGURAS DENTRO DO QUADRO.

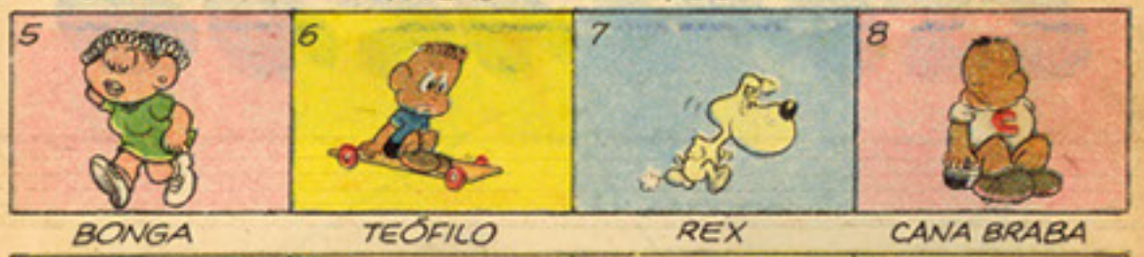


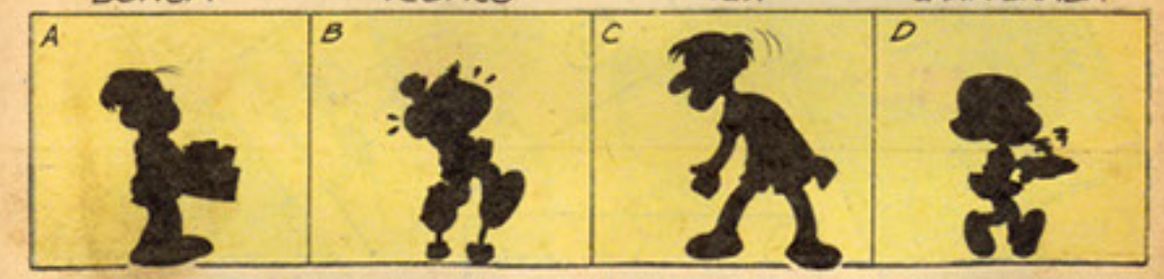
A TURMA DO PELEZINHO

Ⓐ

A TURMA DO PELEZINHO ESTÁ REUNIDA AÍ EMBAIXO. COLOQUE SEUS NOMES NO DIAGRAMA AO LADO. ALGUMAS LETRAS FORAM COLOCADAS PARA AJUDAR VOCÊ.





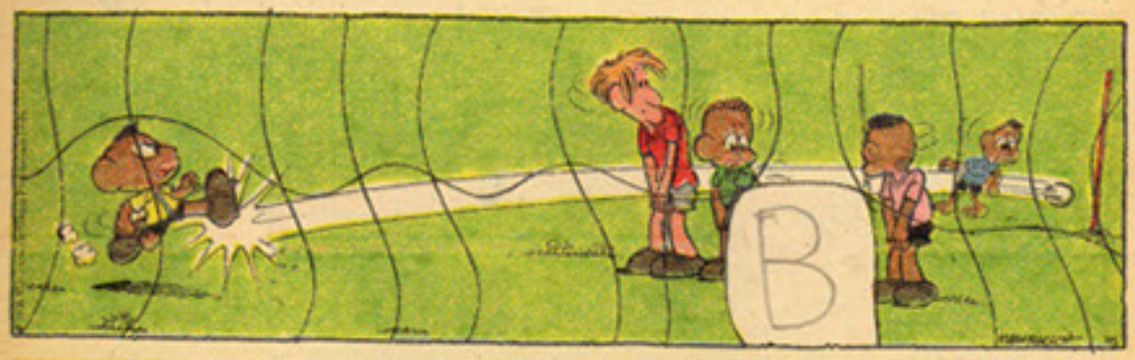


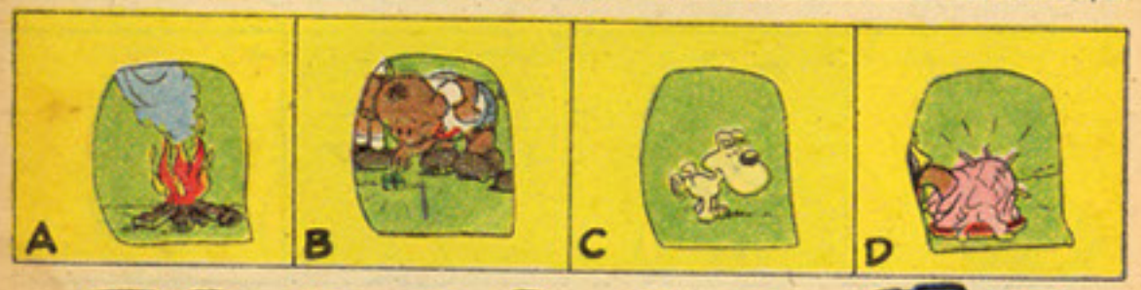
Ⓑ DESCUBRA DE QUEM SÃO ESTAS SILHUETAS.

Scan by Carvalho

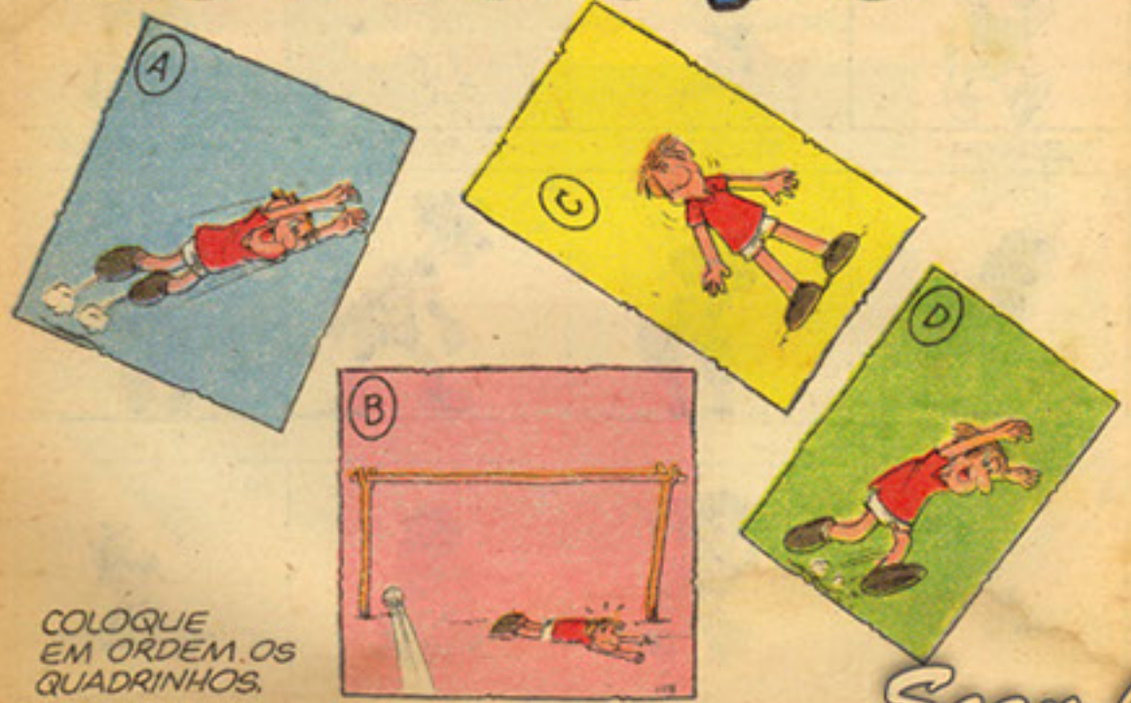
cartão amarelo

VOCÊ É CAPAZ DE DIZER QUAL É A PEÇA QUE ESTÁ FALTANDO NOS QUADRINHOS?





ESCALAÇÃO

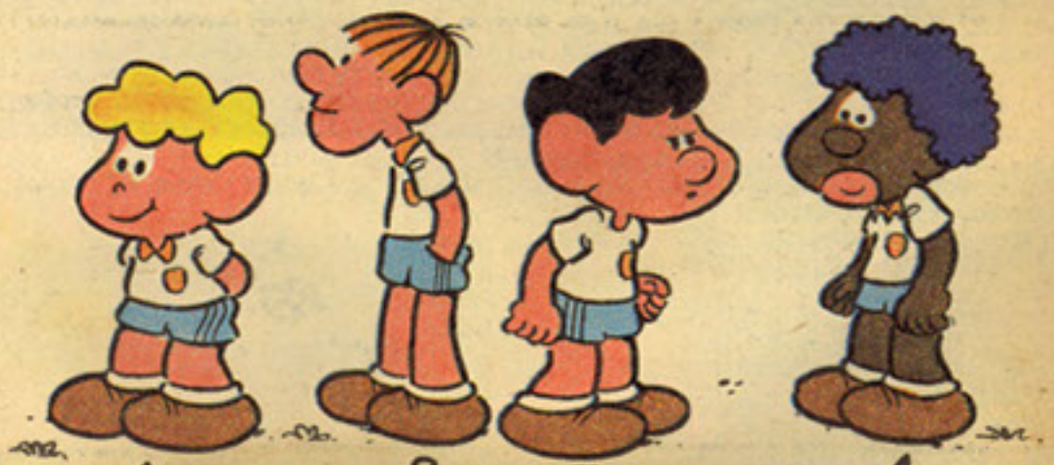


COLOQUE EM ORDEM OS QUADRINHOS.

O JOGO DOS 10

DEZ DETALHES DO DESENHO Nº 1 ESTÃO REPETIDOS NO DESENHO Nº 2. VOCÊ PODE ENCONTRÁ-LOS?

O IMPOSTOR



UM DESSES JOGADORES É FALSO. VOCÊ PODE DESCOBRIR QUAL É?

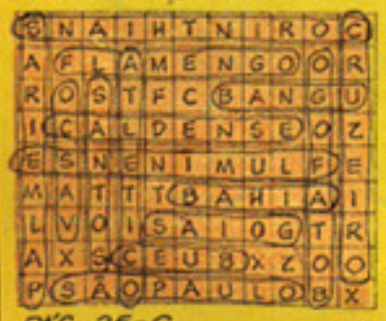
Scan by Carnell

OLHA O ÂNGULO!

PRESTE ATENÇÃO AO ÂNGULO E DESCUBRA QUAL DESSAS FOTOS O FRANGÃO TIROU DO PELEZINHO.

RESPOSTAS

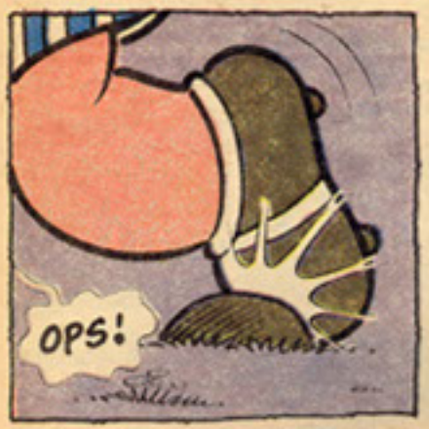
PÁG.21-MARCAÇÃO CERRADA: LIGUE: A-C-E-B-D-A/ **PÁG. 23- TABELINHA:** "NUNCA VI UM TIMINHO COM UM ATAQUE TÃO FRACO!"/ **PÁG. 24- PRRIIIII!** A) VALEU, FOI GOL CONTRA. B) FALTA! MÃO NA BOLA. C) PELÉ, ZICO, MARINHO, RIVELINO E JAIRZINHO./ **PÁG.25- DRIBLE DE PALAVRAS:** HORIZONTAIS- 1) REX; 2) BOLAS; 3) ADERE; 4) REGAM; 5) MÊS – VERTICAIS- 1) ROLEM; 2) BAR; 6) ELEGE; 7) XARÁ; 8) SEM – B) LEÃO – C) VEJA A SOLUÇÃO ILUSTRADA ABAIXO./ **PÁG. 28- OLHO VIVO:** A) A-10, B-7, C-8, D-3, E-9, F-1, G-4, H-5 – B) VEJA A SOLUÇÃO ILUSTRADA ABAIXO./ **PÁG. 29- A TURMA DO PELEZINHO:** HORIZONTAIS – 1) PELEZINHO; 2) FRANGÃO; 3) REX; 4) PAÇOCA; 5) BONGA – VERTICAIS- 6) SAMIRA; 7) CANA BRABA; 8) TEÓFILO – B) **AS SILHUETAS:** 1-D, 2-C, 3-A, 4-B, 5-F, 6-H, 7-E, 8-G/ **PÁG. 30- CARTÃO AMARELO:** A PEÇA **B – ESCALAÇÃO** – C, D, A e B./ **PÁG. 31- O JOGO DOS 10:** 1) SOL; 2) ÁRVORE; 3) OITO; 4) MARTELINHO; 5) FLOR; 6) ARBUSTO, 7) BOLSO; 8) NUVEM; 9) MONTE; 10) BOLA. **O IMPOSTOR-** O Nº 2 (CALÇÃO DE JOGADOR NÃO TEM BOLSO)/ **PÁG. 32- OLHA O ÂNGULO** – A FOTO 2.

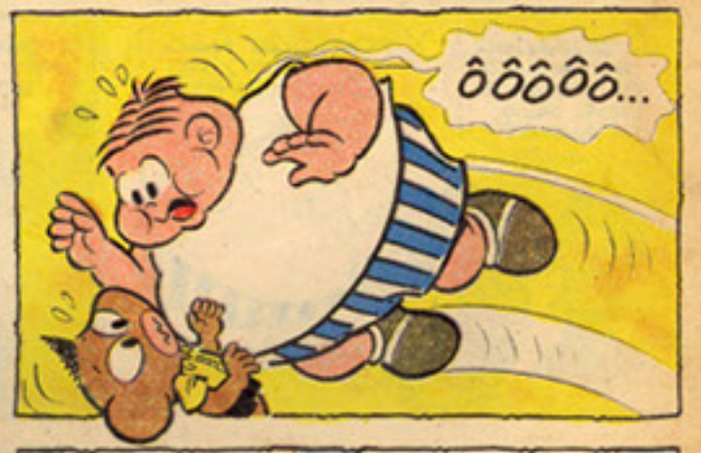


PÁG. 25-C

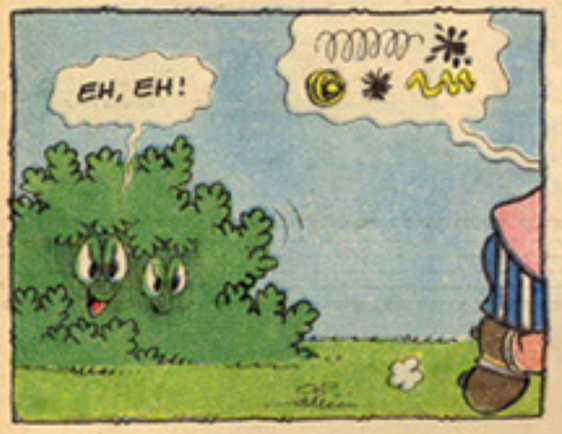
PÁG. 28-B

Pelezinho ROLA, ROLANDO





Scan by Carnell



Scan by Carnett

E AQUELE GAROTO SERÁ UM GRANDE CRAQUE, SEM DÚVIDA!

ELE VAI LEVAR QUALQUER DEFESA NA BARRIGA!

EI, PSIU!

HÃ?

DESCULPE-ME, MAS VOCÊ DERRUBOU SEU CHAPÉU!

OH, SIM! OBRIGADO!

ENGRAÇADO... EU NÃO USO CHAPÉU!

TÓIM

EH, EH, EH! FUNCIONOU!

AGORA VAMOS TESTAR OS CONTROLES!

CHUTE!

FUNCIONA!

TUM

AGORA VAMOS... OPA! MEU CORDÃO DESAMARROU!

TEIM

TUM

MINHA MÁQUINA QUEBROU!

CRAC

EPA!

TÓIM

TÓIM

TÓIM

TUM

TUM

AGORA PASSE DE NOVO, CANA...

?

TUM

TUM

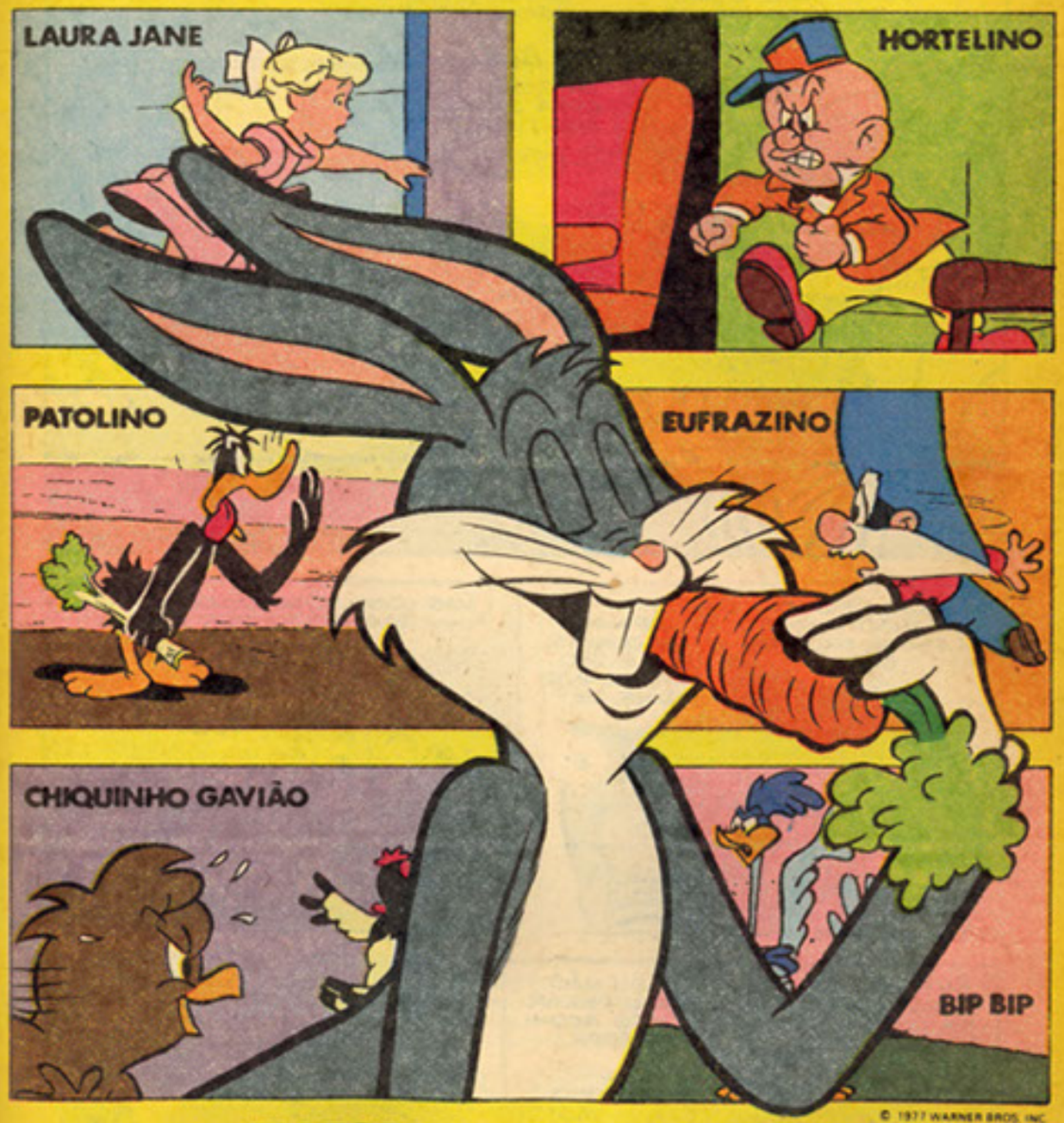
OLHA O ROLANDO DE NOVO!

E ELE VEM QUENTE PRA JOGAR!

SE ELE QUER JOGAR, VAMOS LÁ!

Scan by Carnell

Família de coelho é assim: grande e divertida.



© 1977 WARNER BROS. INC.

EM TODAS AS BANCAS

EDITORA ABRIL

PERNALONGA

Scan by Carnell

Pelezinho O INIMIGO NÚMERO UM

MAURICIO

"PUXA, PELÉ! COMO VOCÊ JOGA BEM!"

"FAZ MAIS UM GOLZINHO, PELÉ!"

BLÁÁÁÁ! JÁ ESTOU CHEIO DESSA BADALAÇÃO PRA CIMA DELE!

ESSE PELÉ TÁ FICANDO FAMOSO DEMAIS, PRO MEU GOSTO!

AFINAL DE CONTAS, ELE É TÃO BOM QUANTO EU, NÉ, ZÉ?

É!

MAS LOGO, LOGO, VOCÊ VAI SER ESQUECIDO POR CAUSA DELE, JÃO!

O QUÊ?

EU? JÃO BALÃO? ESQUECIDO, POR CAUSA DE UM GAROTO METIDO A JOGADOR DE BOLA?

EU NÃO VOU DEIXAR ISSO ACONTECER!

CERTO, JÃO! CERTO!

TENHO QUE ACABAR COM ESSA PANCA DELE! SÓ EXISTE UM ÓTIMO JOGADOR E ESSE SOU EU!

UF!

TUM

DEIXA COMIGO, JÃO! EU FURO ESSA BOLA! ELES NÃO PODEM FAZER ISSO COM VOCÊ!

NÃO FAÇA ISSO, SEU IDIOTA!

? ?

HÃ? OI, PELÉ! A MINHA CABEÇA BATEU, SEM QUERER, NA BOLA!

ESPERO QUE ELA NÃO TENHA SE ESTRAGADO!

?

TÁ TUDO LEGAL?

VOCÊS NÃO QUEREM JOGAR COM A GENTE?

PUXA, OBRIGADO!

? ?

ACHO QUE A PANCADA NA CABEÇA FEZ MAL PRA VOCÊ, JÃO! A GENTE NÃO É INIMIGO DELE?

PSSIU! CLARO QUE SOMOS, SEU BOBO!

MAS É MUITO MAIS FÁCIL A GENTE PEGAR ESSE CARA, FINGINDO QUE É AMIGO!

EH, EH! JÁ ENTENDI, JÃO!

EI, PESSOAL! ARRANJEI OS DOIS QUE FALTAVAM PRA COMPLETAR O TIME!

LEGAL! VAMOS LOGO!

O TIME QUE JOGAR CONTRA NÓS, TÁ PERDIDO!

Scan by Carnell

COMEÇOU!

PRIIIII!

PODE DIZER ADEUS AO SEU FUTEBOL, PELÉ!

NÃO TEM CANELA QUE AGUENTE UM CARRINHO MEU!

AH, AH, AH, AH, AH, AH!

AAAA

!

!

!

PUXA! VOCÊ É UM AMIGÃO: ME AVISOU A TEMPO, DO BURACO!

HÃ? O QUÊ?

Ô, TEÓFILO: VOCÊ NÃO DISSE QUE ESTE CAMPINHO NÃO TINHA BURACO?

PUXA! E COMO É FUNDO!

GRRR!

HÃ?

ISSO! VAMOS!

VAMOS LOGO TAMPAR ESTE BURACO! ESTOU LOUCO PRA JOGAR!

VAMOS CONTINUAR! VOU JOGAR A BOLA PRO ALTO!

PODE DEIXAR COMIGO!

JOGUE LOGO!

AH, AH! EU SOU MAIS ALTO!

EI!

PEGUEI, JÃO! E AGORA?

PASSE PRA MIM!

FALOU!

VOU APROVEITAR QUE A TORCIDA FEMININA ESTÁ OLHANDO E DESBANCAR O PELÉ!

OLÉ!

AH, AH! OLHA COMO ELE CORRE PARA PEGAR A BOLA DE NOVO!

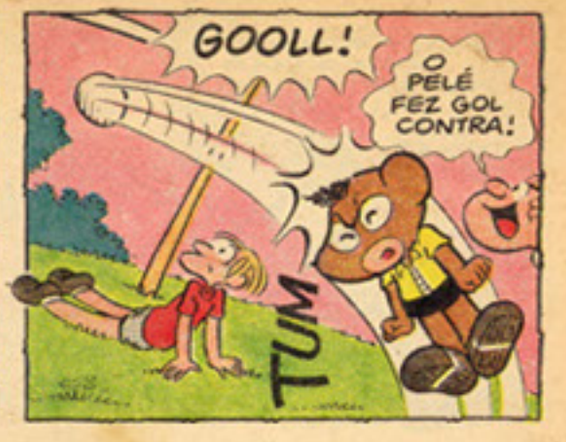
SÓ QUE NÃO VAI CONSEGUIR!

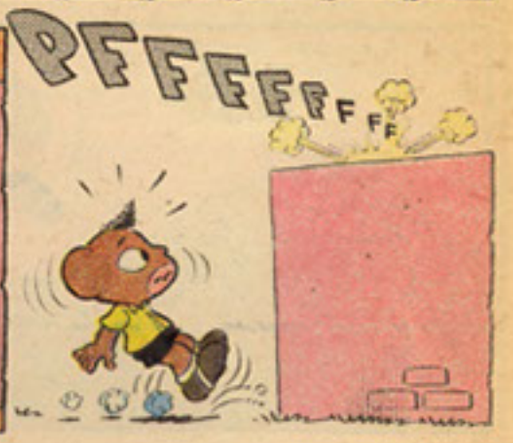
E NÃO TEM MAIS NINGUÉM NA FRENTE! SÓ O GOLEIRO: E OLHA SÓ COMO ESTÁ COM MEDO!

BUM

AFINAL, SOU MAIOR QUE O PELÉ!

Scan by Canell





Scan by Carnell

ME LARGUE, CANA BRABA! DEIXA EU DAR UM CHUTE NA CANELA DELE!

NÃO VAI ADIANTAR NADA, PELÉ!

VEJA! O TEÓFILO ARRANJOU OUTRA BOLA! VAMOS CONTINUAR O JOGO!

DEIXA COMIGO!

TUM

OH, NÃO!

OUTRA VEZ, CANA BRABA?

CHHHH!

O VELHO AINDA NÃO VIU A BOLA! ELA TÁ ATRÁS DAQUELE MATINHO!

HÃ? O QUÊ? JUREI TER OUVIDO ALGUMA COISA!

DEVE SER MINHA IMPRESSÃO! ESSES MOLEQUES ESTÃO ME DEIXANDO DOIDO!

VAMOS ESPERAR ANOITECER, PRA PEGAR A BOLA QUANDO O VELHO ESTIVER DORMINDO!

DE NOITE...

JÁ APAGOU A LUZ FAZ UM TEMPÃO, PELÉ!

A ESTA HORA ELE JÁ DEVE ESTAR DORMINDO!

ENTÃO, VAMOS LÁ...

ENTÃO, VAMOS LÁ...

NÃO ENXERGO NADA!

PUXA! COMO ESTÁ ESCURO AQUI!

DROGA! FIQUEI PLANEJANDO ESTE ASSALTO DURANTE MESES E FUI ESQUECER AS PILHAS DA LANTERNA!

? ! ?

MALDIÇÃO! TEM ALGUÉM AÍ?

SEJA LÁ QUEM FOR, VAI LEVAR BALA!

LÁ VOU EU!

Scan by Carnelli

?

CURRUPACO! PACO PACO! CURRUPACO! PACO PAPACO!

AH! ENTÃO ERA UM PAPAGAIO! NÃO SABIA QUE O VELHO TINHA UM PAPAGAIO!

QUEM ESTÁ AÍ?

O VELHO ACORDOU!

XI! O VELHO!

CORRE, TURMA! DÁ NO PÉ!

MAS CADÊ A SAÍDA?

FOMOS DESCOBERTOS!

HÁ? TEM MAIS ALGUÉM AQUI?

VOU DISTRIBUIR BALA!

?

A BOLA!

TUM

MEU REVÓLVER!

UM LADRÃO!

UM LADRÃO?

OPA! É MELHOR EU FUGIR!

CABECEIA, CANA BRABA!

DEIXA COMIGO!

CLOC

UAU! ATÉ QUE VOCÊ NÃO É TÃO RUIM, CANA!

PUXA! COMO DEVO AGRADECER? SE NÃO FOSSEM VOCÊS, EU JÁ ESTARIA ROUBADO!

EU TENHO UMA IDÉIA! POR QUE O SENHOR NÃO DEIXA A GENTE JOGAR AQUI? DARIA UM CAMPINHO LEGAL!

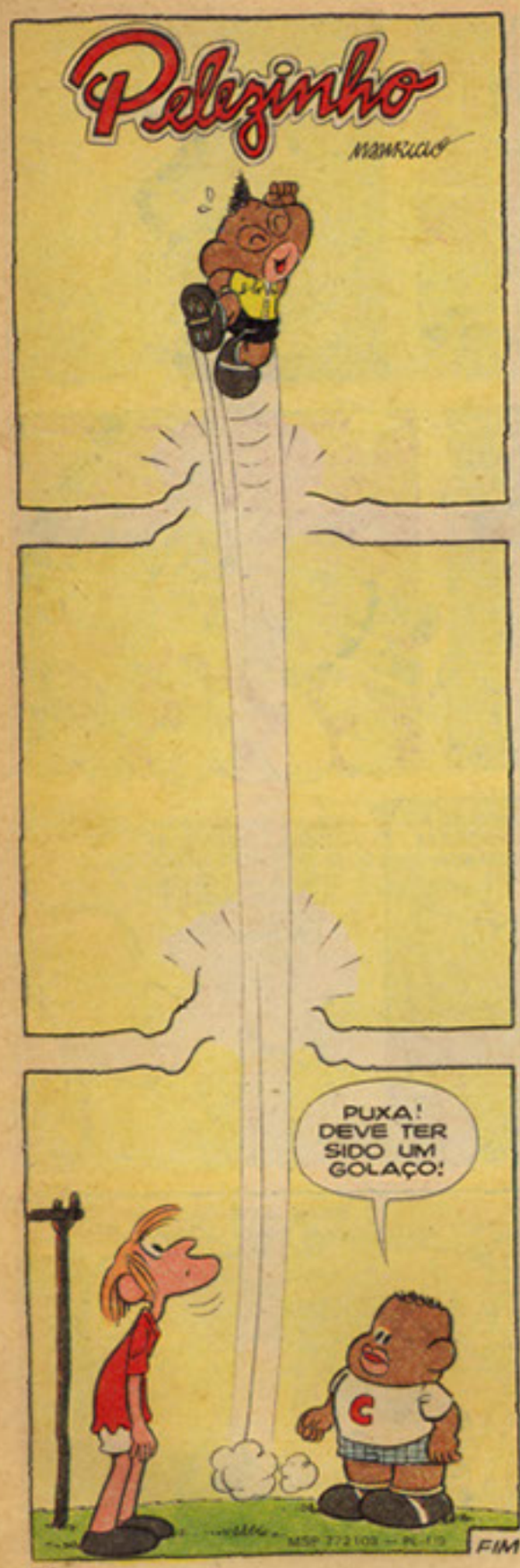
CERTO!

SÓ QUE COM UMA CONDIÇÃO...

BEM, ATÉ QUE ELE NÃO JOGA TÃO MAL...

FIM

Scan by Carinell



Editora Abril

Editor e Diretor: VICTOR CIVITA
Diretores: Edgard de Silvio Faria, Richard Civita, Roberto Civita, Rubens Vaz da Costa
Diretor de Publicações Infanto-Juvenis: Angelo Rossi
Diretor Editorial: Waldyr Igayara de Souza
Diretor Comercial: Mendelssohn Magno
Vice-Diretor Editorial: Ruy Perotti Barbosa

Pelezinho

AGOSTO DE 1977 - Nº 01

REDAÇÃO
Coordenador: Primaggio Mantovi
Assistentes de Redação: Maria Cristina M. Porto, Antonio Romane Nogueira
Pesquisador de Texto: Sérgio Martins
Coordenador de Produção: Roniwalter Jatobá de Almeida
Chefe de Arte: Paulo Renato Campello Acosta
Diagramador: Paulo Seiki Matuzaki
Assistente de Arte: Haroldo de Paiva Pereira

DEPARTAMENTO DE ARTE
Diretor: Izomar Camargo Guilherme
Chefe de Arte: Luiz Podavin
Desenhistas: Henrique Farias, Napoleão Figueiredo, Paulo José da Silva
Assistentes de Arte: Natanael Aleixo Soares, Paulo Renato da Costa Noely, Rogério de Almeida Nogueira

ESTÚDIO MAURICIO DE SOUSA
Alice Keiko Takeda, Alvim Lacerda, Amélia M. Mihara, Carlos Alberto Migliori, Carlos Alberto Pereira, Carlos F. de Mello Lima, Emy T. Y. Acosta, Jaime Cortez, J. Márcio Nicolosi, Kazuo Yamassake, Luiz Kozo Massuda, Márcia R. Marchesini, Márcio Roberto de Sousa, Marli S. Mitsunaga, Olga M. Ogasawara, Péricles N. de Souza, Reinaldo Waisman, Roberto S. Monteiro, Sérgio T. Graciano, Sidnei L. Salustre, Yara Maura Silva, Yoko Yamassake

Arquivo Editorial: Chefe: Elena Lovisolo

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Gerente de Produto: Luiz Carlos Correa
Assistente: Jairo Palumbo Pedreira
Publicidade: São Paulo: Esther Tessier Seabra, Cláudia Hollander - Rio de Janeiro: Ítalo Gargiulo
Coordenação: Anabela Fonseca

Promoções e Propaganda
Gerente: Carlos Arruda
Assistente: J. A. Furlan
Criação: Angelo Shuman (Chefe de Arte), Elizabeth Klock Guimarães (redação)
Arte: Moacir Rodrigues Soares (layout e ilustração), Sérgio Militello e José Carlos de Lazari (arte-final), José Moreno Cappucci (produção)

Diretor Responsável: S. Fukumoto

Pelezinho é uma publicação da EDITORA ABRIL LTDA. Redação: r. do Curtume, 585, 5.º andar, fone 262-6222. Administração: r. Emílio Goeldi, 575, caixa postal 2372. Telex: (011) 22094. End. telegr.: EDITABRIL - São Paulo. Ninguém está credenciado a angariar assinaturas. Se for procurado por alguém, denuncie-o às autoridades locais. Números atrasados: ao preço da última edição em bancas, por intermédio do seu jornaleiro ou no distribuidor Abril de sua cidade. Em São Paulo: av. Tiradentes, 1391; r. São Domingos, 212; r. Antônio de Barros, 435; r. João Pereira, 197; r. Joaquim Floriano, 417; r. Domingos de Morais, 1851; r. Barão de Campinas, 452; r. Diapoque, 91 - no ABC: av. Industrial, 117 (Sto. André) - no Rio de Janeiro: r. Sacadura Cabral, 141. Pedidos pelo correio: caixa postal 945, São Paulo. (Temos em estoque só as últimas seis edições.) Impressa e distribuída com exclusividade no país pela ABRIL S.A. CULTURAL E INDUSTRIAL, São Paulo, 1977. Mauricio de Sousa Produções Ltda.

Scan by Carnell

BIP-CAR
este é o carro!

Bip Car é controlado por ondas sonoras.
Você mesmo determina sua trajetória através do emissor de som.
Moderno, arrojado e econômico,
Bip Car funciona com apenas quatro pilhas pequenas.
Bip Car vai deixar muita gente grande com vontade de ser criança outra vez.

ATMA
é ótima

Carma Zero